

Como hacer mapas conceptuales en Draw de LibreOffice

30 de marzo de 2024

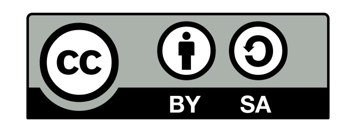
AUTOR: LUIS ALEJANDRO BERNAL ROMERO (AZTLEK)

Email: aztlek@gmail.com

Blog: http://aztlek.org/

Esta guía te explica como hacer un mapa conceptual con Draw de LibreOffice. Los mapas conceptuales son una poderosa herramienta cognitiva y se pueden hacer en Draw.

Palabras clave: mapa conceptual, como hacer, Draw, LibreOffice, OpenOffice



Convenciones

Las convenciones usadas en este documento son:

Convención	Significado
Botón	Se refiere a un botón de la interfaz gráfica.
Nombre de campo	Es el nombre de un campo en un formulario web o ventana de dialogo.
Valor campo	El valor que se debe poner en un campo de un formulario web o ventana de dialogo.
`Código`	Código como comandos o salida de comandos de consola.
`Tecla`	Tecla o combinación de teclas.
Opción lista desplegable	Una opción de una lista desplegable de la interfaz gráfica.
Opción menú	Una opción de un menú.
Título ventana	Titulo de una ventana.
Pestaña	Una pestaña de una interfaz gráfica
Nombre icono	El nombre del icono, normalmente aparece cuando se pone el cursor en sima.
Enlace de internet	Un enlace a una dirección en Internet.
Nombre archivo	El nombre de un archivo.

Tabla de contenido



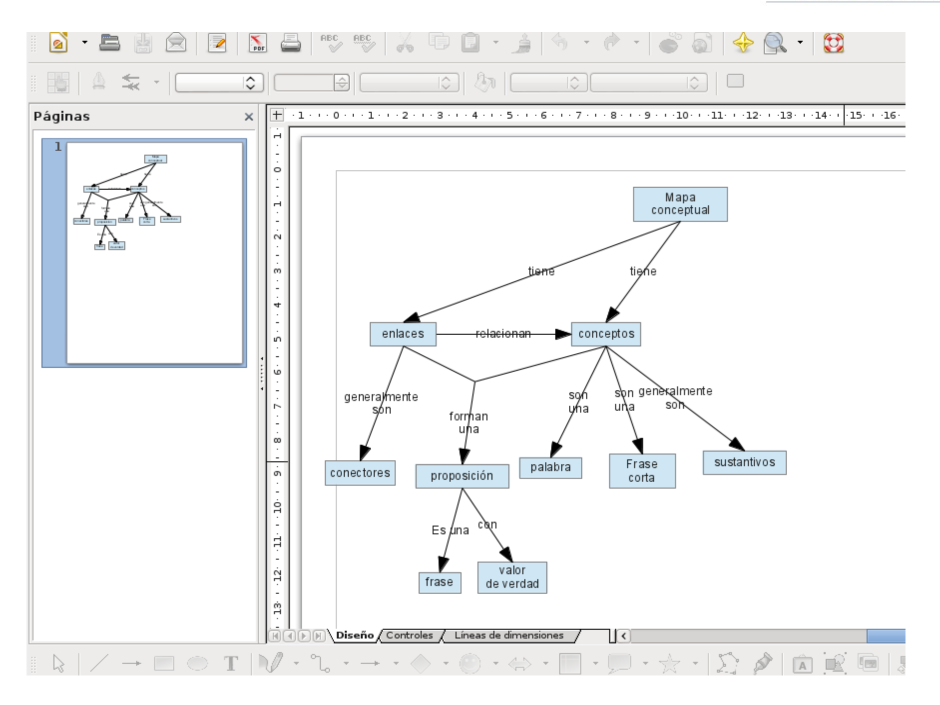
Organizando Y Entendiendo Que Es Un Mapa Conceptual

En esta parte de la práctica vas a tomar un mapa conceptual ya hecho y aprender a organizarlo. Por cierto, es el mapa conceptual del mapa conceptual.

- Baja el archivo Mapa conceptual del mapa conceptual



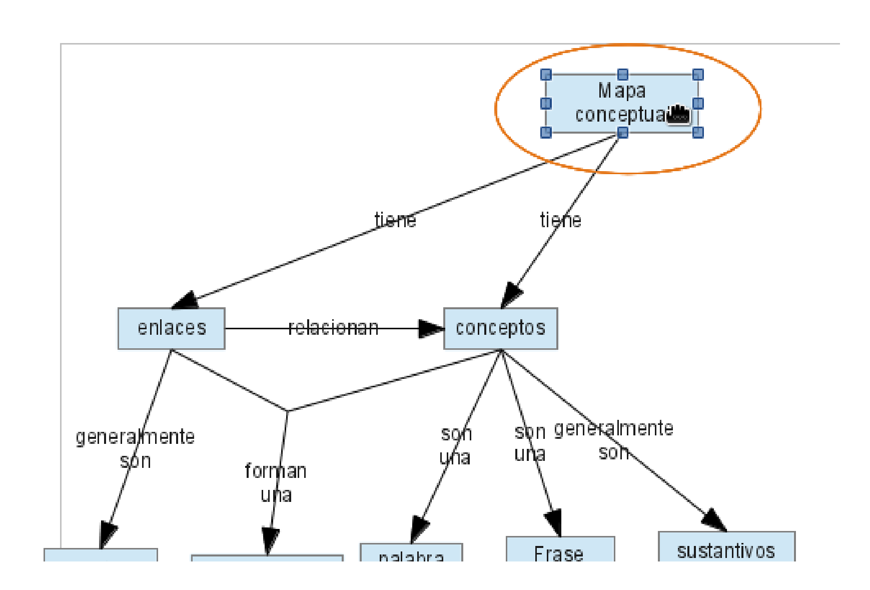
- Descomprímelo y ábrelo. Sale algo como lo siguiente:



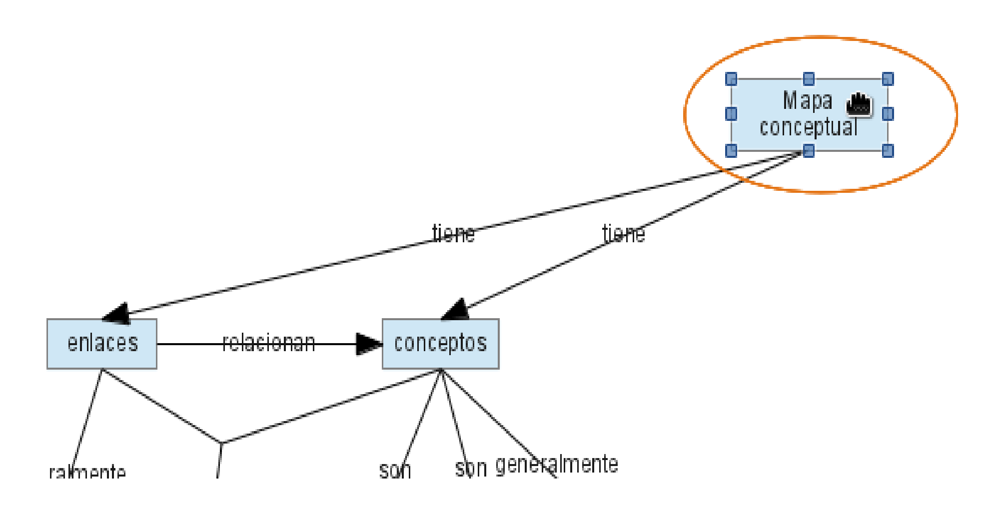
- Grábalo con un nuevo nombre, por ejemplo **MapaPractica**.

Si, está desordenado, pero esa es la idea, lo vas a ordenar.

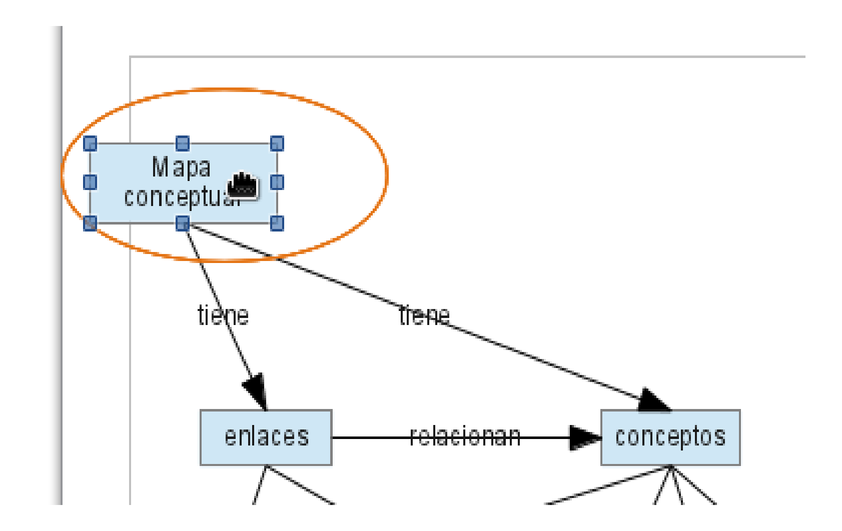
- Haz clic en el concepto *Mapa conceptual*, ¡pero no no sueltes el botón de ratón!



- Ahora mueve el ratón a la derecha, sin soltar el botón:

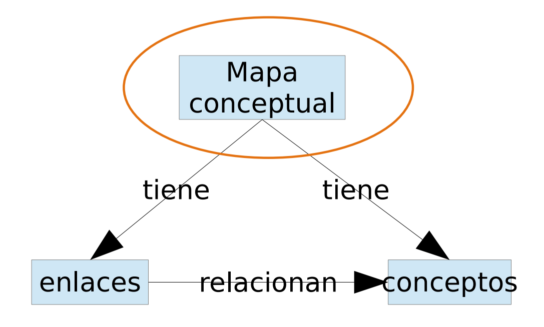


- Ahora muévelo a la izquierda:

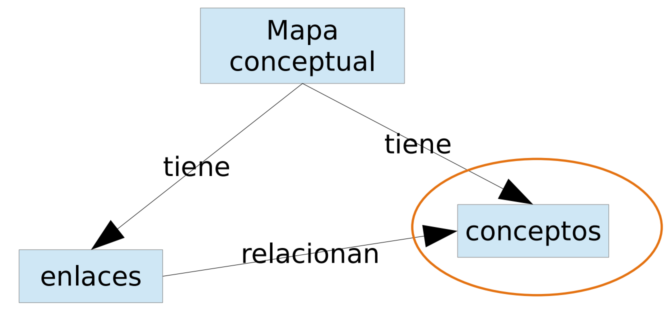


Mira como los enlaces se comportan como si fueran un elástico. Eso quiere decir que los conceptos están bien conectados por los enlaces.

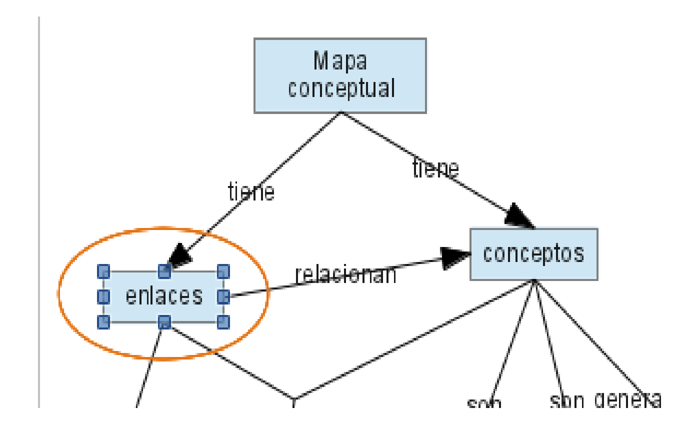
- Ahora usando el mismo método deja el concepto *Mapa conceptual* centrado:



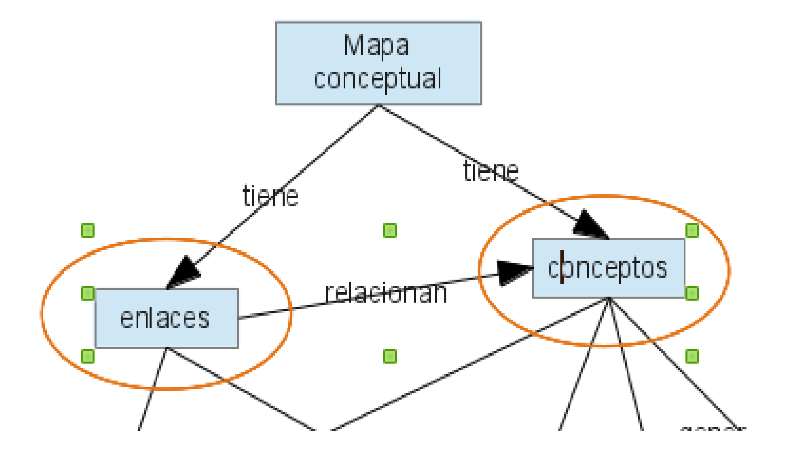
- Toma el concepto *conceptos*, y con el mismo procedimiento vas a dejarlo un poco desordenado así:



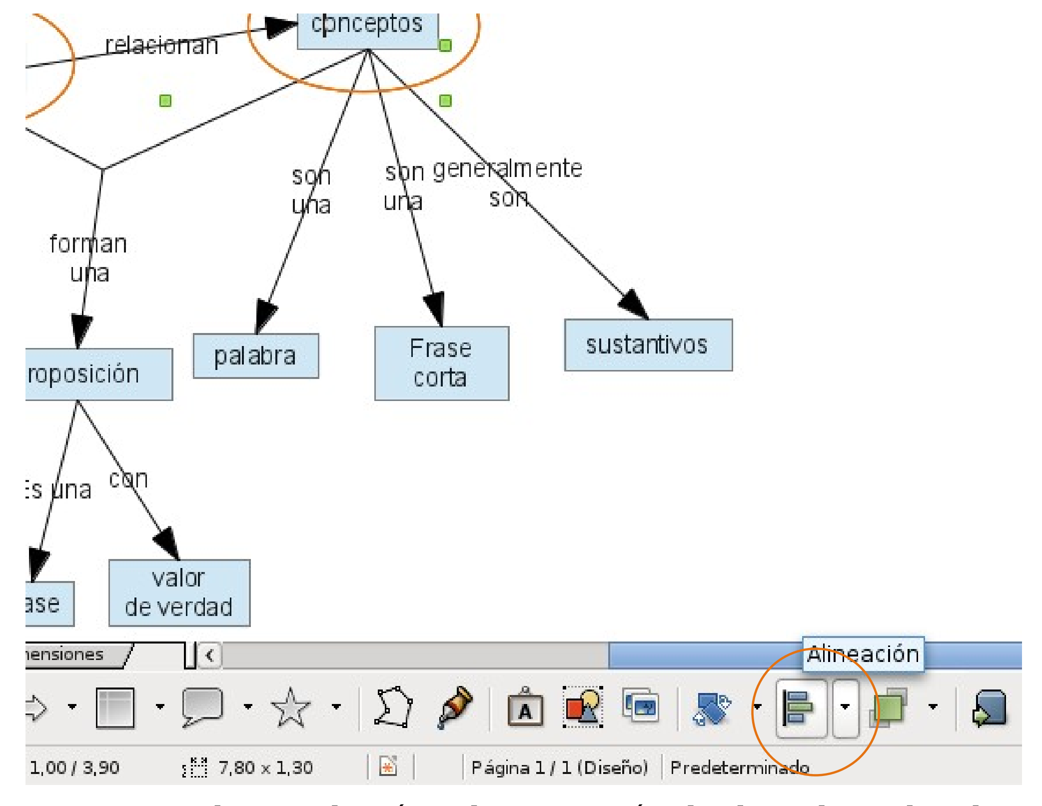
- Haz clic en el concepto *enlaces*, deben salir unos cuadritos azules alrededor:



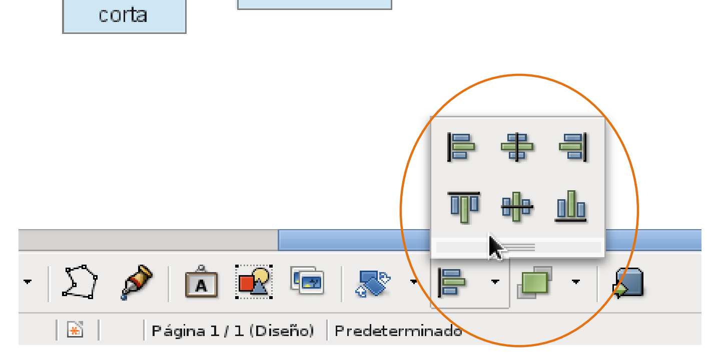
- Ahora oprime la tecla `Shift` y sin soltarla haz clic en el concepto *conceptos*. Los dos conceptos deben quedar seleccionados. Ya puedes soltar la tecla.



En la parte inferior hay un barra, en ella el icono de Alineación:

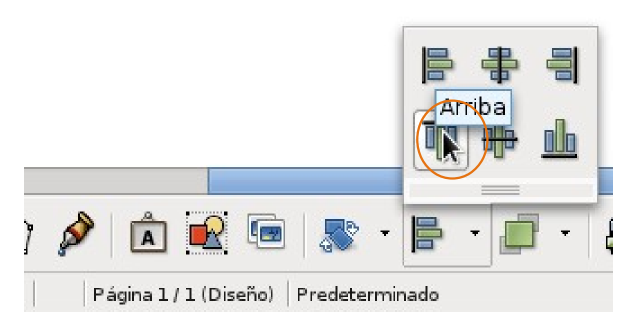


- Haz clic en el triángulo que está a la derecha y despliega un menú

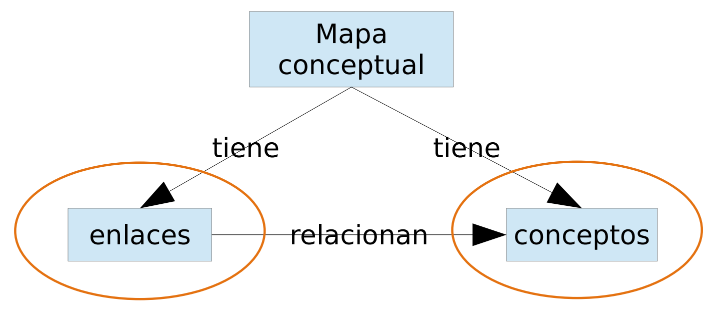


- Clic en el icono que alinea Arriba.

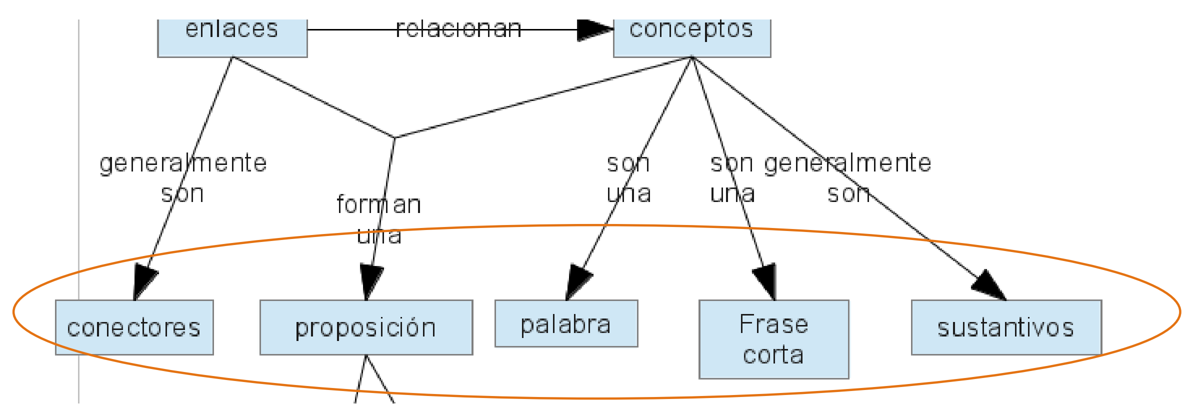




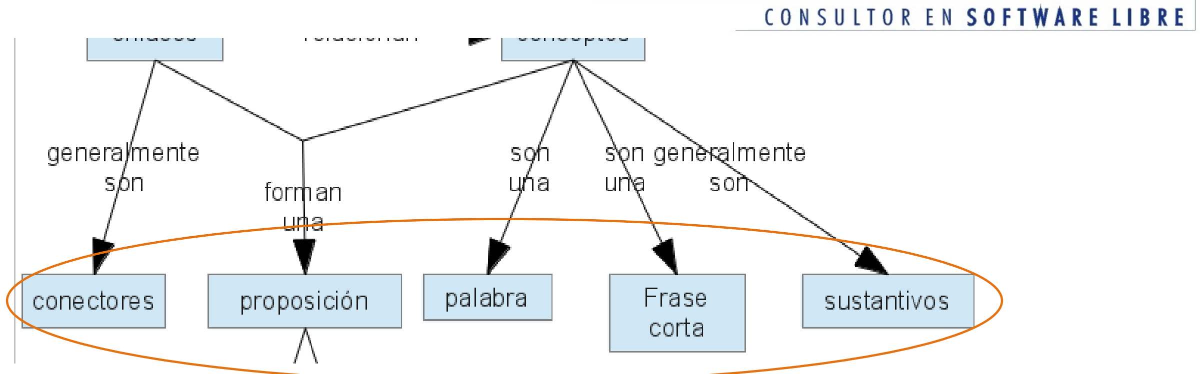
Los dos conceptos deben quedar alineados:



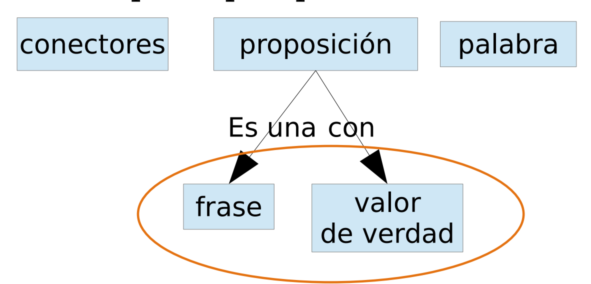
- Ahora selecciona de la misma forma los conceptos: *conectores, proposición, palabra, frase corta* y *sustantivos* y alinéalos. Deben quedar así:



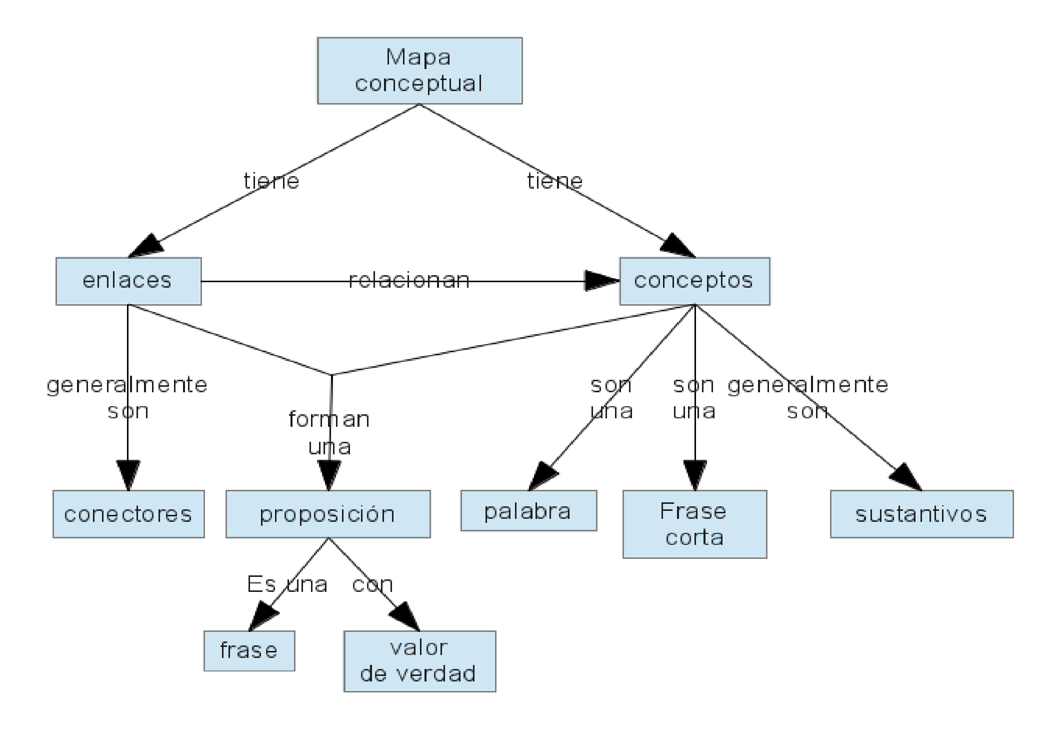
- Sin que pierdas la selección, oprime varias veces la flecha del cursor hacia arriba. Hasta dejar los conceptos más o menos así:



- Selecciona los dos conceptos *frase* y *valor de verdad*, los alineas y los subes, para que queden más o menos así:



- También corre un poco los demás conceptos y alínealos para que finalmente tengas un mapa conceptual decente como el siguiente:

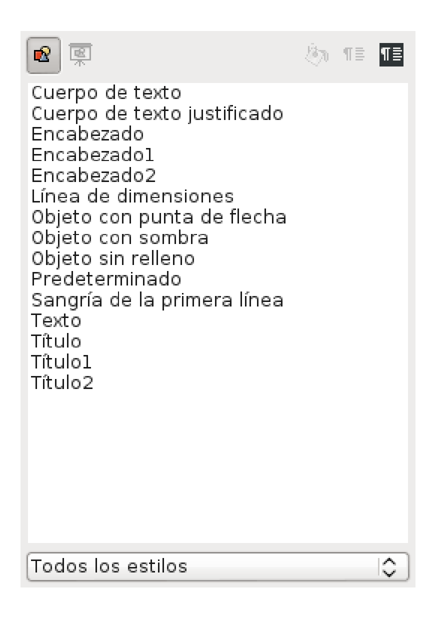


Sin embargo los colores no son lo mejor.

Cambiando El Formato De Los Estilos

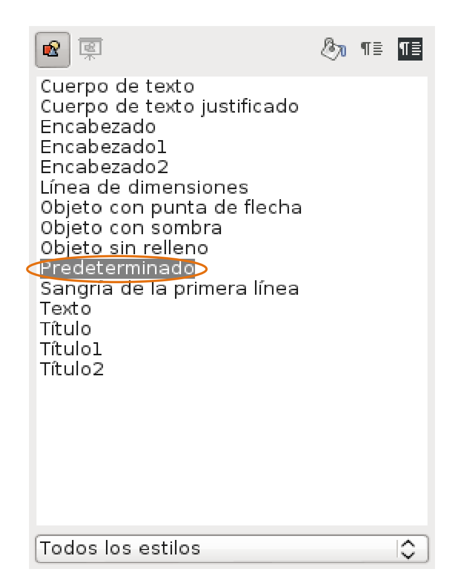
Vas a cambiar el formato de los conceptos y los enlaces. Pero imagínate por un momento que fuera un mapa conceptual muy grande, con muchos conceptos y enlaces. Sería muy largo cambiarlos todos uno por uno. Pero no te preocupes para eso tenemos los estilos.

- Oprime la tecla F11. Sale la ventana Estilos y formato.

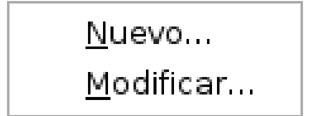


Esta pequeña ventana nos va a permitir cambiar el formato de todo muy rápidamente.

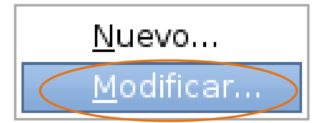
- Haz clic en cualquier concepto. En la ventana Estilos y formato, se marca el estilo Predeterminado.



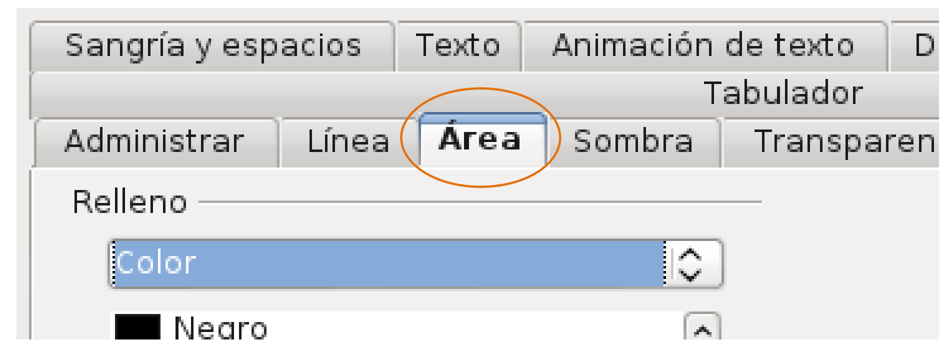
- Clic auxiliar en este estilo.



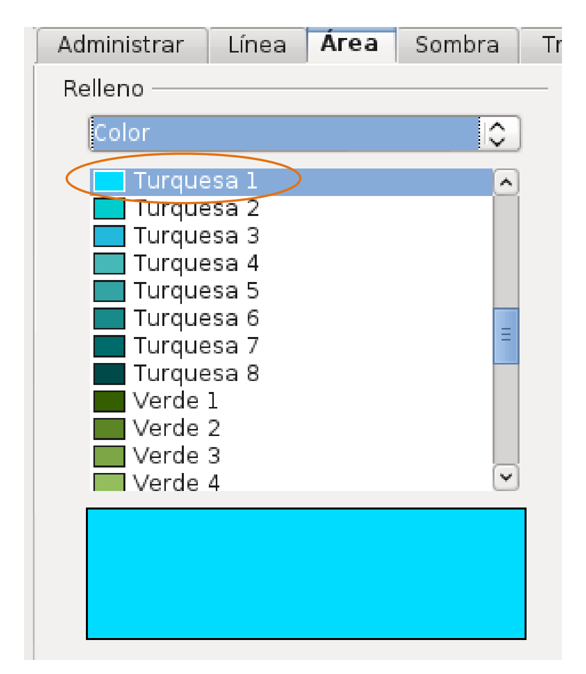
- Clic en Modificar.



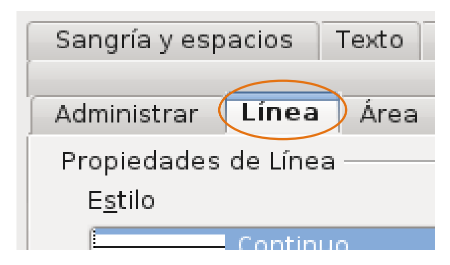
- Clic en la pestaña Área.



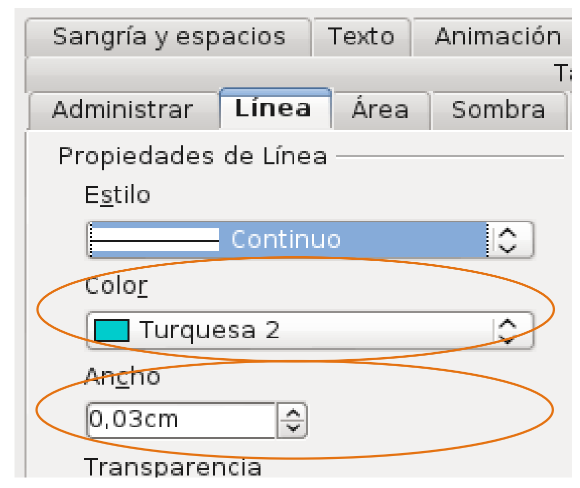
- Cambia el ***Relleno*** a *Turquesa 1*.



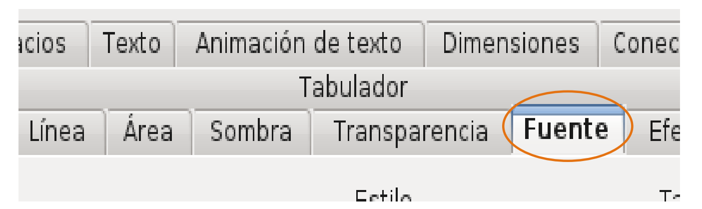
- Haz clic en las pestaña Línea, al lado de Área.



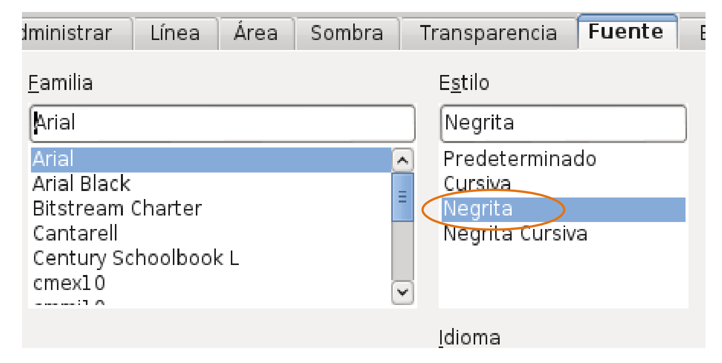
- En ***Color*** selecciona *Turquesa 2* y en ***Ancho*** *0,03 cm*



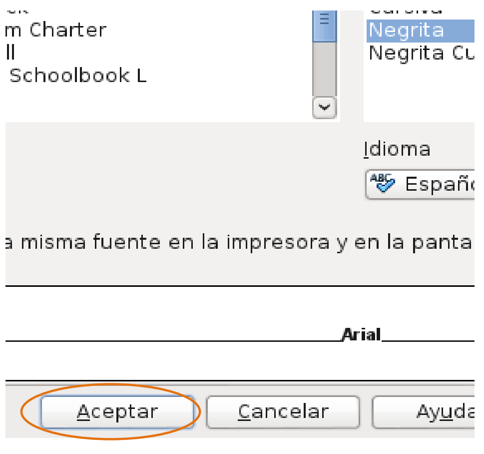
- Clic en la pestaña Fuente.



- En ***Estilo*** selecciona *Negrita*.



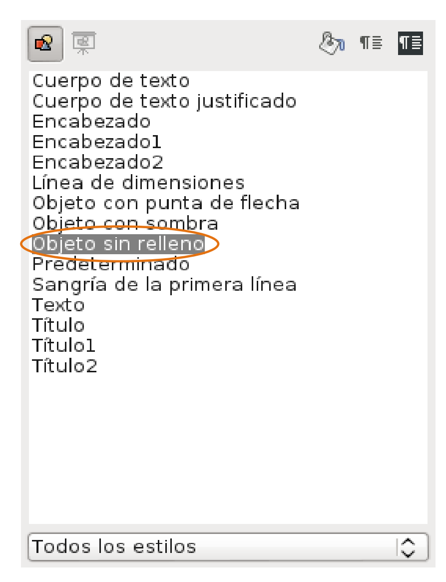
- Clic en el botón Aceptar.



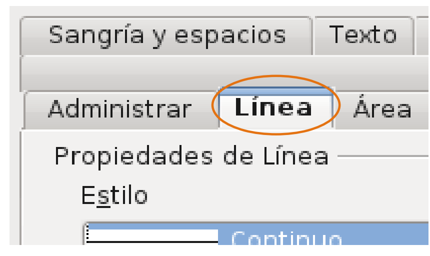
Mira como cambian todos los conceptos, sin tener que hacerlo en cada uno.

Ahora vas a cambiar los conectores.

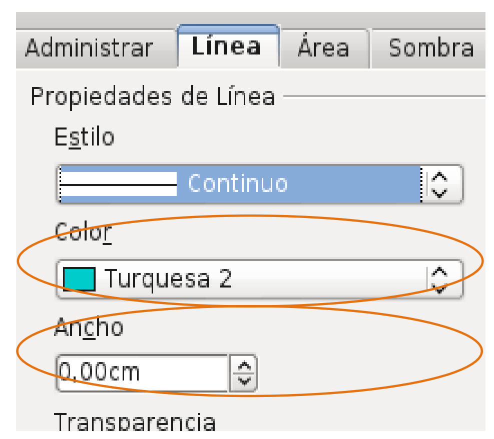
- Clic en cualquiera de los conectores. En la ventana de Estilos y formato se selecciona Objeto sin relleno. Claro, una línea es un objeto sin relleno.



- Clic derecho en Objeto sin relleno y en el menú selecciona Modificar.
- Clic en Línea.



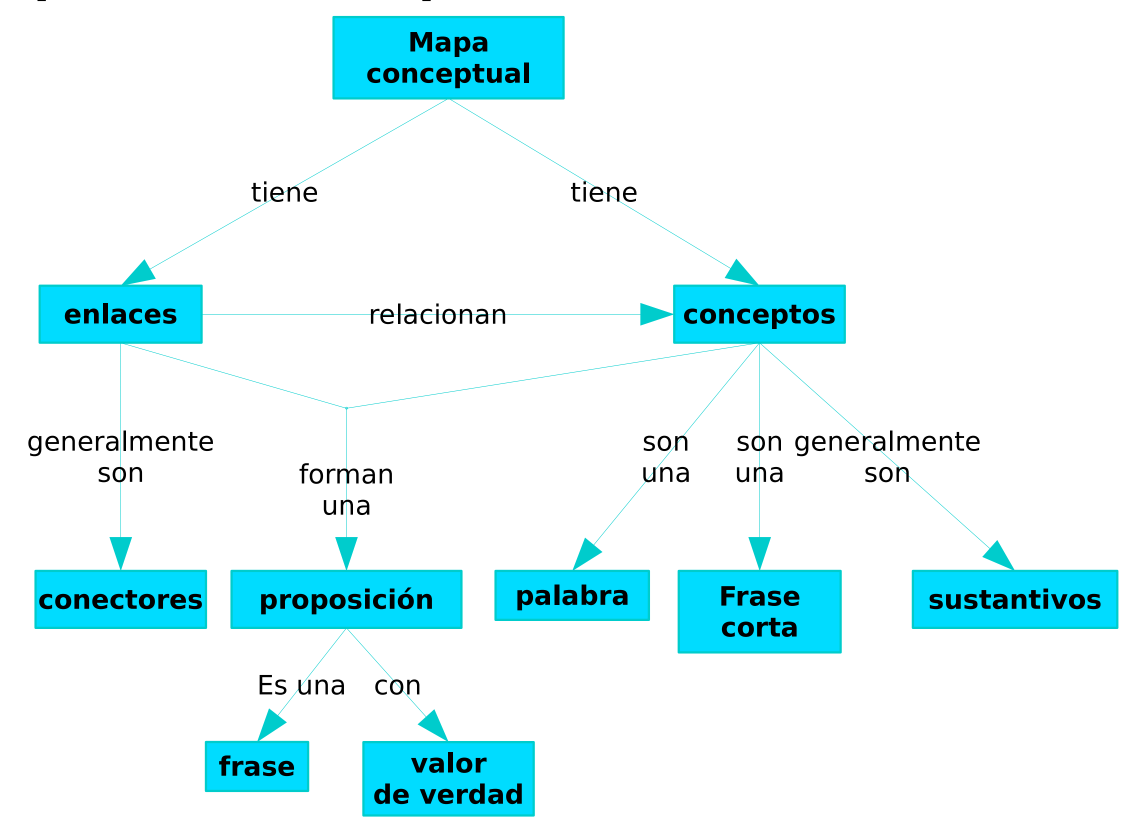
- ***Color*** selecciona *Turquesa 2* y en ***Ancho*** escribe *0,00* para que la línea sea infinitamente delgada.



- Clic en el botón Aceptar.



Con lo que finalmente te debe quedar así:



Puedes cambiarlo a tu gusto con lo que acabas de aprender.

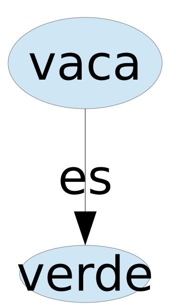


Un Poco De Teoría: ¿Qué Es Un Mapa Conceptual?

Bueno, ahora que tienes el mapa conceptual en limpio pues te lo explicaré. Este es un mapa conceptual del *Mapa conceptual*, es un metamapa conceptual. Un mapa conceptual es un conjunto de conceptos unidos por conectores. Un concepto unido con otro, mediante un enlace, forman una proposición. Por ejemplo:

La vaca es verde.

Que en un mapa conceptual quedaría así:



Vaca es un concepto, *verde* es otro y la palabra "*es*" es un enlace. Los tres juntos son una proposición. Una proposición es una frase que tiene un valor de verdad, esto es, que puede ser falsa o verdadera. Por eso nuestra vaca verde.

Una forma de reconocer un concepto es que muchas veces es un sustantivo, *vaca* el nombre de un animal, *verde* el nombre de un color. Lo que hace que normalmente sea una palabra o una frase muy corta. Por su lado los enlaces son conectores, en el ejemplo la palabra "*es*".

Otra de las cosas que caracteriza a un mapa conceptual es jerárquico, en el sentido de que los conceptos más importante o más incluyentes están arriba. Como la *vaca* es más importante que verde (en este mapa) se pone arriba. De la misma forma el concepto más importante en el metamapa es *mapa conceptual*, por eso está arriba de todo.

Haciendo Un Mapa Conceptual Desde El Principio

Ya sabes como organizar un mapa conceptual ya hecho, en esta parte vas a hacer un mapa conceptual desde el principio. Para ello, tomaremos como base Cómo convertirse en hacker de Eric Steven Raymond, particularmente la traducción hecha por Miquel Vidal <miquel@sindominio.net> de http://sindominio.net/. Harás un mapa conceptual de como convertirse en hacker. Este es uno de los usos comunes del mapa conceptual entender o analizar textos ya escritos.

Antes De Ponerse A Dibujar

Pero antes de abrir el *Writer* es necesario hacer unos pasos previos.

- Abre el documento Cómo convertirse en hacker de Eric Steven Raymond. Si ese enlace ta falla prueba el siguiente, Como ser un hacker .
- Léelo varias veces. Esto es necesario porque como muchos documentos pueden distraer con muchas cosas accesorias, y este es uno de esos, sólo a la tercera leída comenzarás a darte cuenta de que es lo esencial.
- Ahora hay una serie de cosas que debes hacer, pero que se salen del alcance de este documento. Por ello recomiendo que te leas el texto de la Wikipedia Cómo construir un mapa conceptual. Pero resumiéndolo: Los pasos para hacer un mapa conceptual son los siguientes:
    1. Selecciona los conceptos.
    2. Agrupa los conceptos que están relacionados.
    3. Ordena los conceptos en forma jerárquica, esto es, los más importantes o inclusivos más arriba.
    4. Representar los conceptos de alguna forma adecuada: óvalos, cuadrados, etc.
    5. Conectar los conceptos mediante enlaces.
    6. Comprobar si el mapa es correcto o no. Recuerda la máxima del diseño:

        Sabes que has alcanzado la perfección en diseño, no cuando no tienes nada más agregar, sino cuando no tienes nada más que quitar.

        Antoine de Saint-Exupery

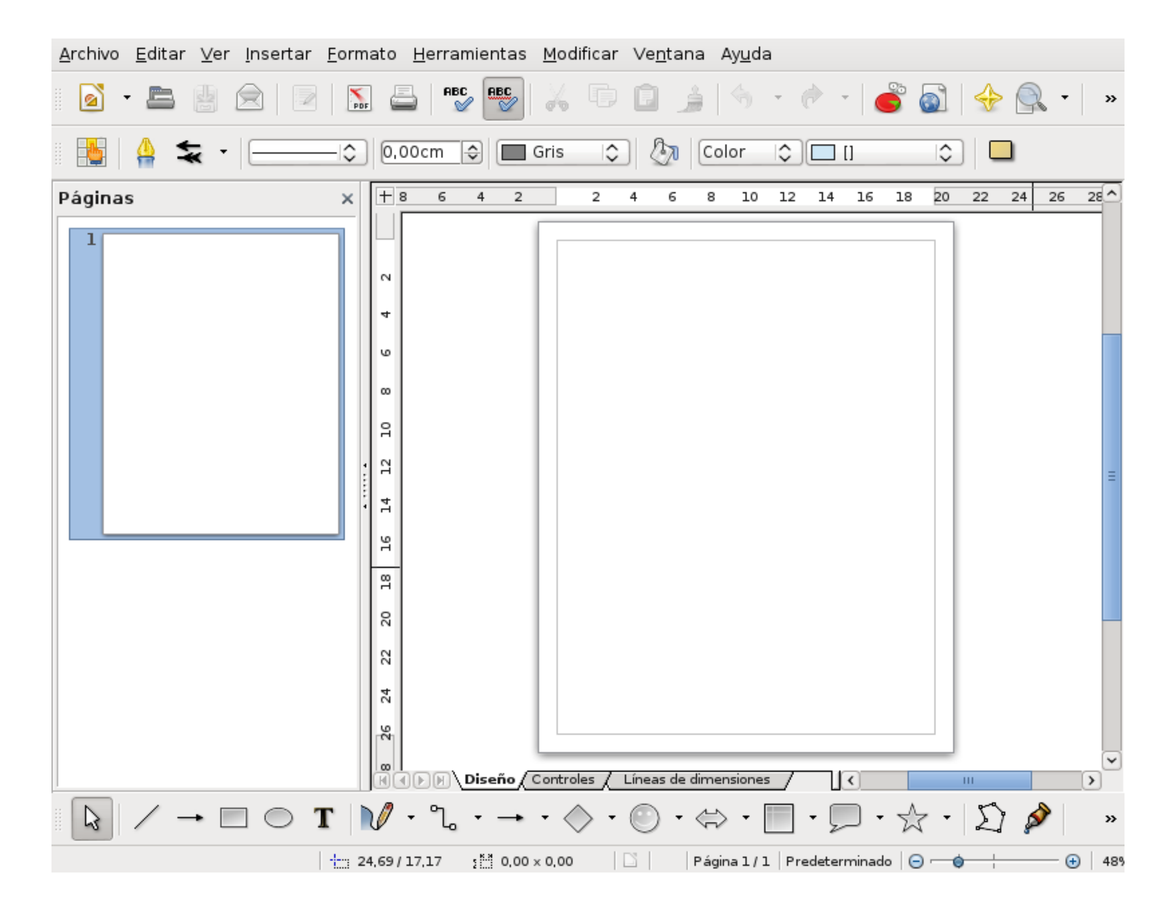
7. Reflexiona sobre el mapa.

Una vez que tengas todo listo pasa el siguiente título.

Dibujando El Mapa Conceptual Con Draw

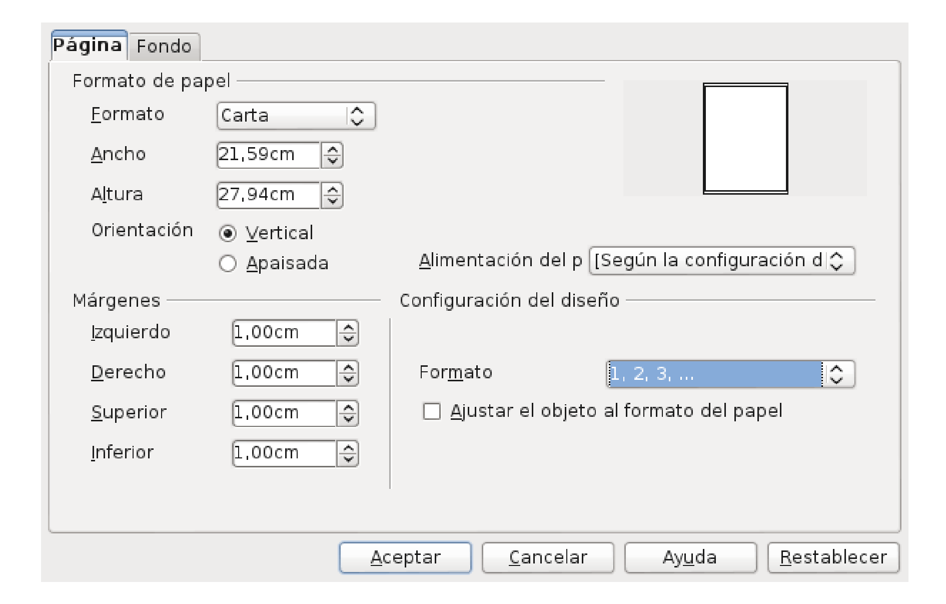
Ya habiendo leído el documento más de cuatro veces y extractado conceptos y enlaces podemos, ahora si, dibujar en el *Draw*.

- Abre el Draw.

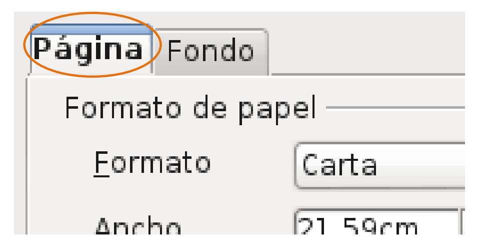


Ahora vas a cambiar la orientación de la página de vertical a apaisada.

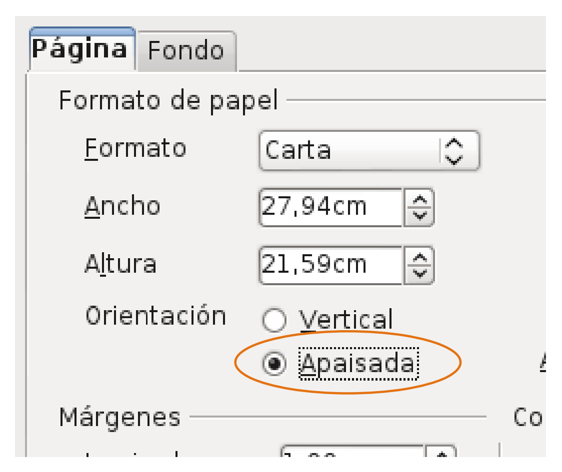
- Clic en el menú Formato → Página... Sale la ventana de dialogo Preparar página.



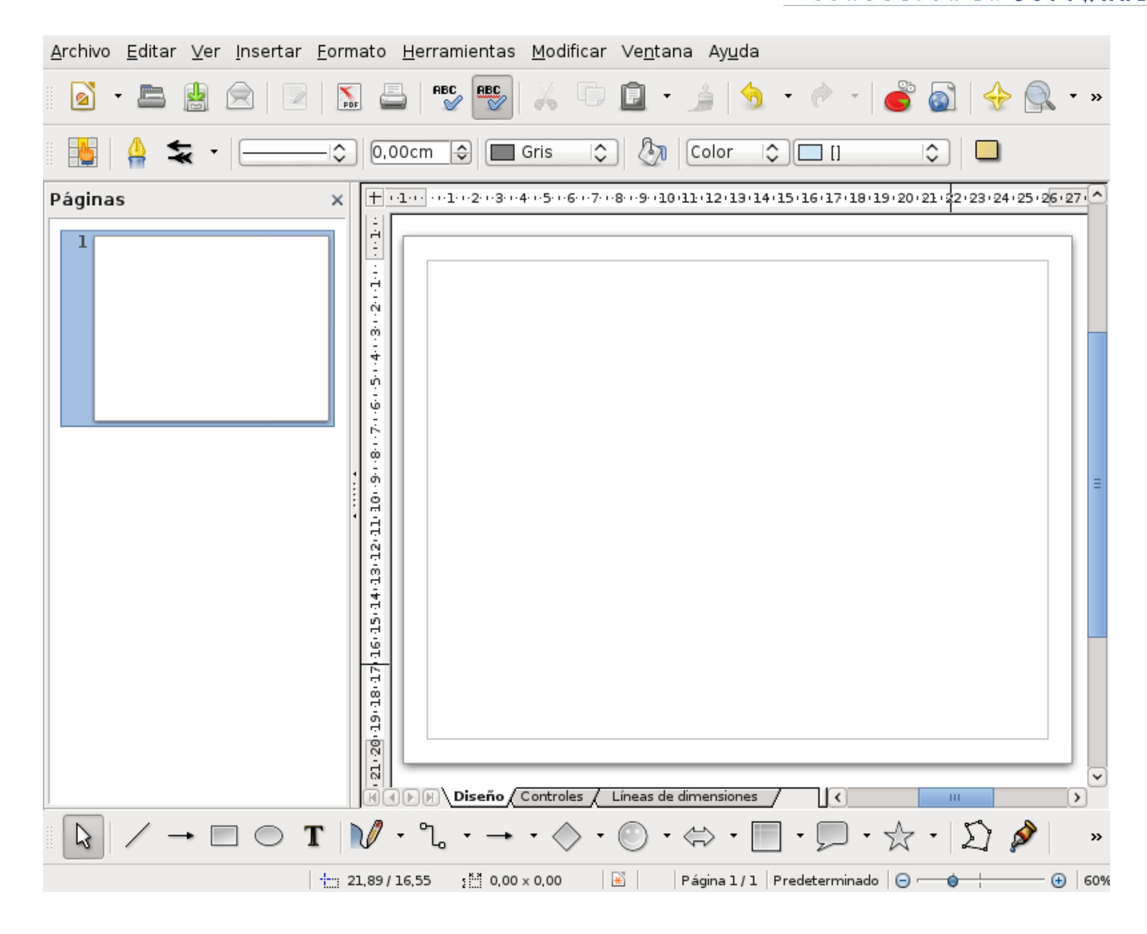
- Clic en la pestaña Página.



- El el campo ***Nombre campo*** selecciona *Apaisada*.

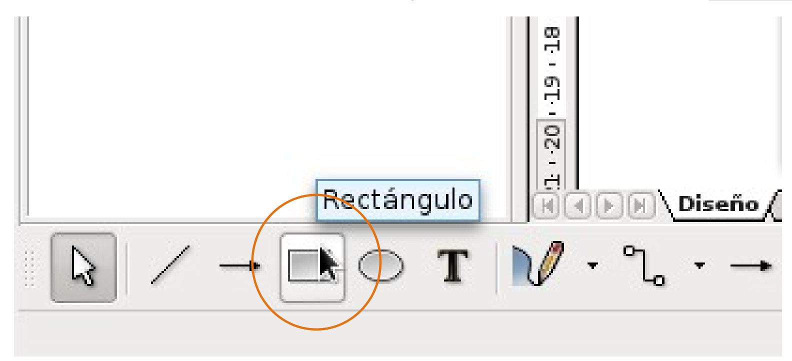


- Clic en el botón Aceptar. Debe verse de la siguiente manera:

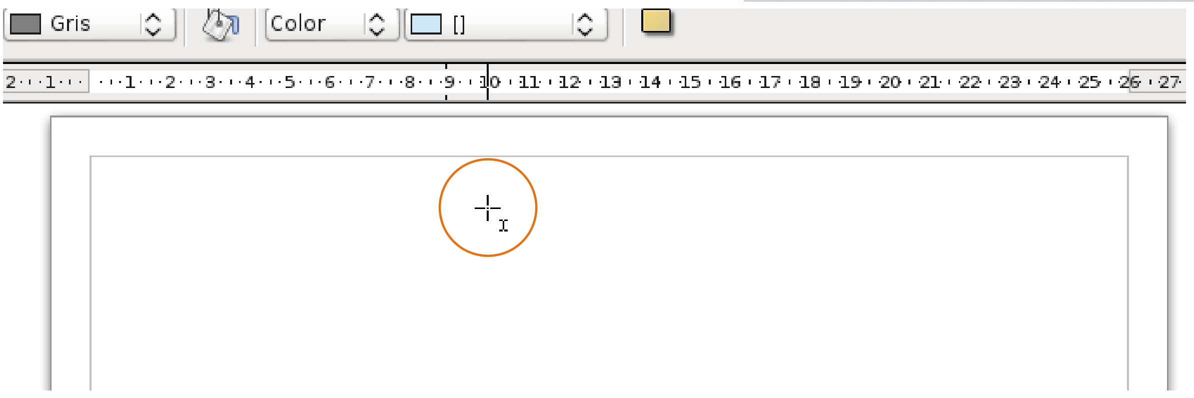


El primer concepto que vas a poner es **Hacker**, pues es el centro de todo el escrito.

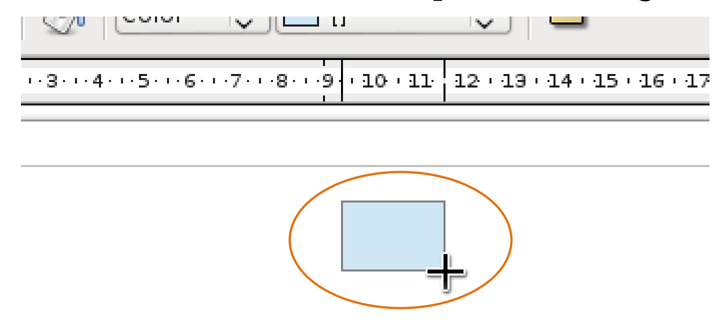
- En la barra que está abajo clic en el botón Rectángulo.



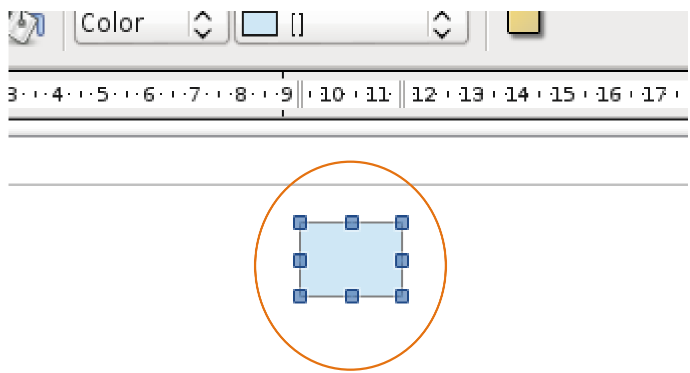
- Lleva el puntero de ratón al centro arriba de la página, si te fijas el puntero ahora en una cruz.



- Ahora haz clic, ¡no lo sueltes! Y arrastra el ratón al mismo tiempo. La forma del puntero cambia a otro tipo de cruz. Sigue arrastrando el ratón sin soltar el botón hasta que el rectángulo tenga el tamaña que quieres.



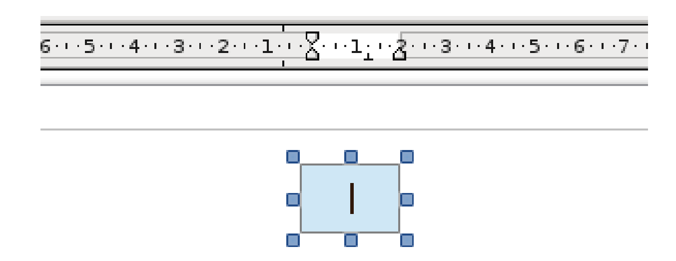
- Suéltalo. Ya tienes el rectángulo de tu primer concepto.



Mira que tiene unos cuadrados azules en las esquinas y los lados. Si el rectángulo no te quedó del tamaño que quieres puedes cambiarlo arrastrando los cuadrados.

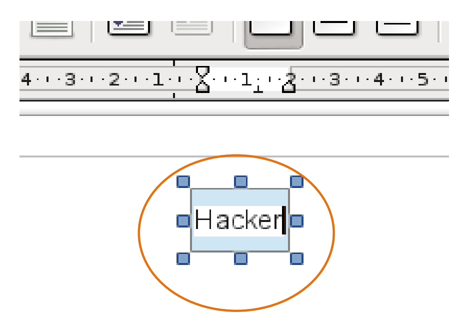
Ahora vamos a poner el texto en el rectángulo.

- Haz doble clic sobre el rectángulo.



Mira que el cursor se posiciona en el centro.

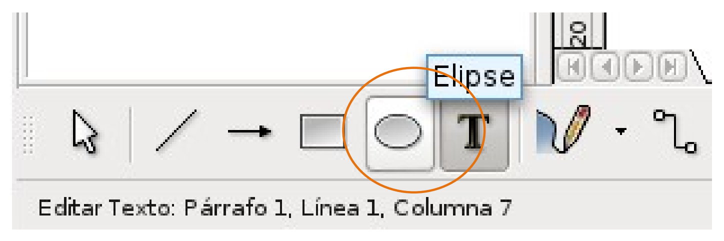
- Escribe **Hacker** en él.



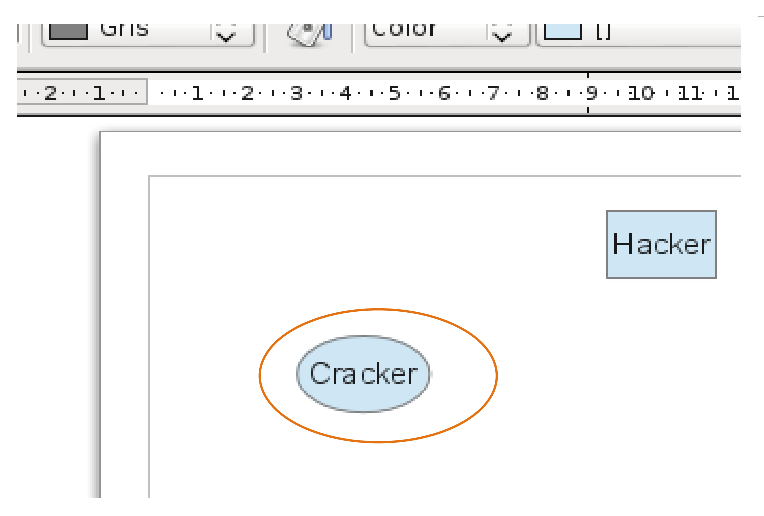
No te preocupes por el espacio en blanco alrededor de la palabra, es sólo un indicativo de que estás editando.

Ahora vamos a poner un nuevo concepto **Craker**, para poder hacer el énfasis de que un *Hacker* no es un *Craker*. Pero de aquí en adelante los demás conceptos los pondrás en elipses, para resaltar que el más importante es **Hacker**.

- Clic en en el botón Elipse en la barra de herramientas que está abajo.

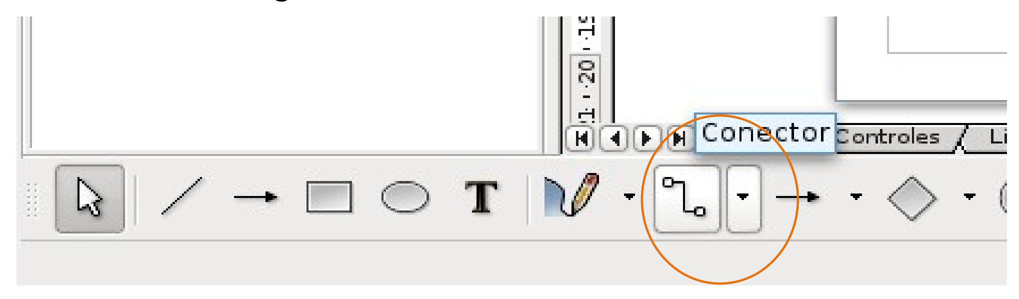


- Ahora ponla debajo de **Hacker**, pero en la mitad izquierda y ponle el texto como hiciste atrás.

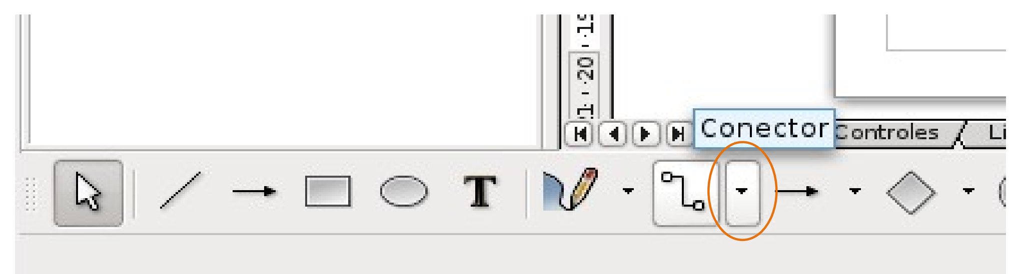


Ahora pondremos el enlace **no es**. Para eso no usamos cualquier tipo de flecha, si no que usamos los conectores.

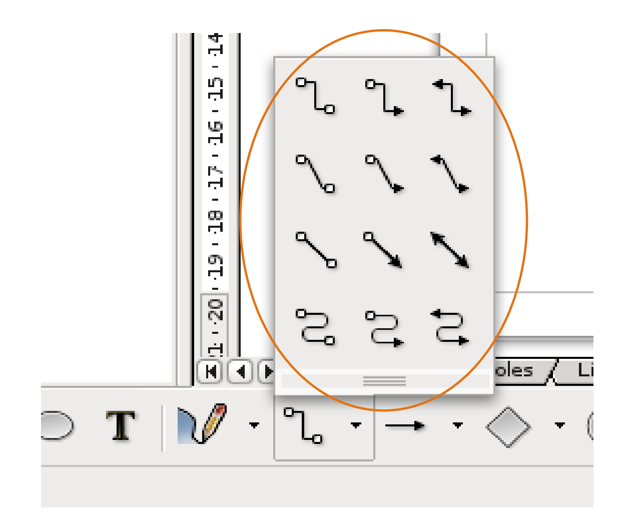
- En la barra de herramientas que esta abajo ubica el botón conectores, todavía no le hagas clic.



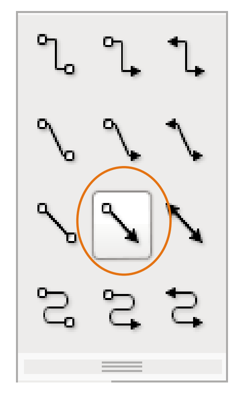
- Y haz clic en el triangulo que está a la derecha del icono.



Debe salir un menú de iconos como el siguiente:



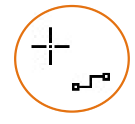
- Selecciona el Conector directo con flecha al final.



La forma del puntero del ratón cambia otra vez por una cruz, pero esta vez la acompaña el icono de conector.

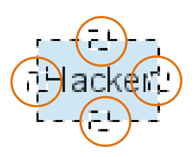






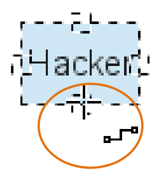
También cambia el óvalo de **Cracker**.

- Ahora acércate al rectángulo de **Hacker** deben aparecer los puntos de conexión ¡No hagas clic todavía!



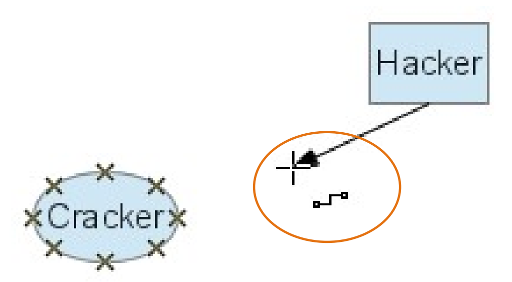


- Pon el puntero en el punto inferior del rectángulo de **Hacker**. ¡No, todavía no hagas clic!

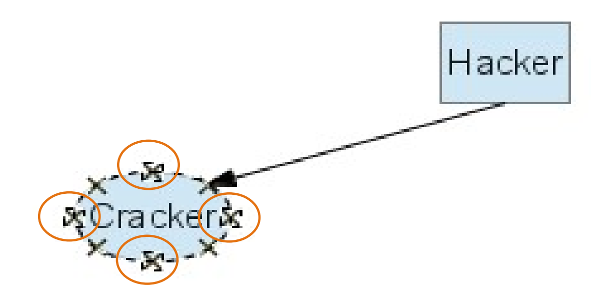




- Ahora si, clic y no lo sueltes.
- Estira el conector ¡sin soltar!

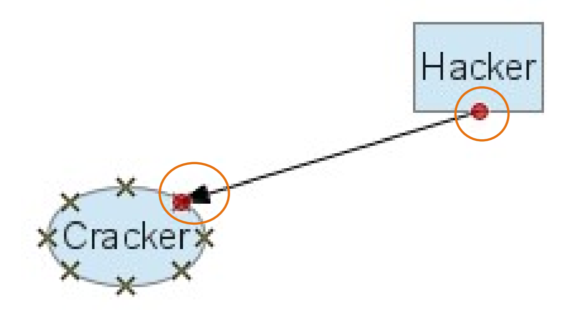


- Hasta que alcance la cruz superior derecha del ovalo de **Cracker**, fíjate que se marquen los punto de conexión del ovalo.



- Ahora si puedes soltar.

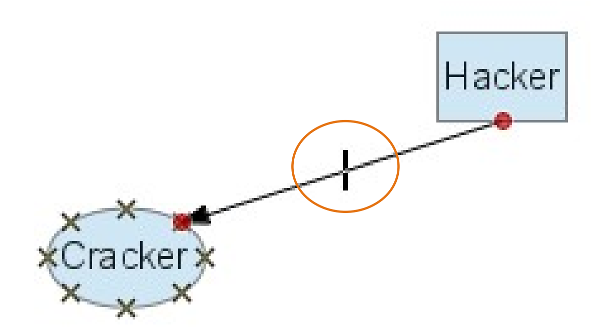
Si quedó bien deben verse dos círculos rojos en los extremos del conector. Así:



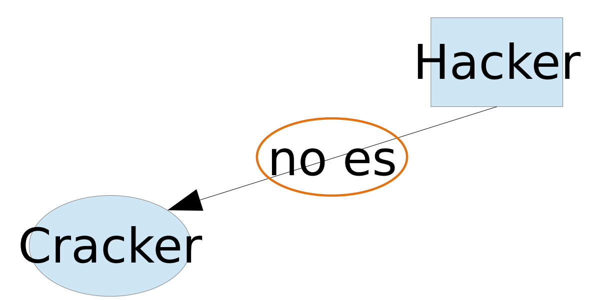
Si no aparecen estos círculos en color rojo es que no quedó conectado. Esta conexión es importante para que sea muy fácil cambiar la posición de los conceptos y los enlaces se muevan con ellos sin perder la conexión.

Ahora vas a poner la palabra conectora.

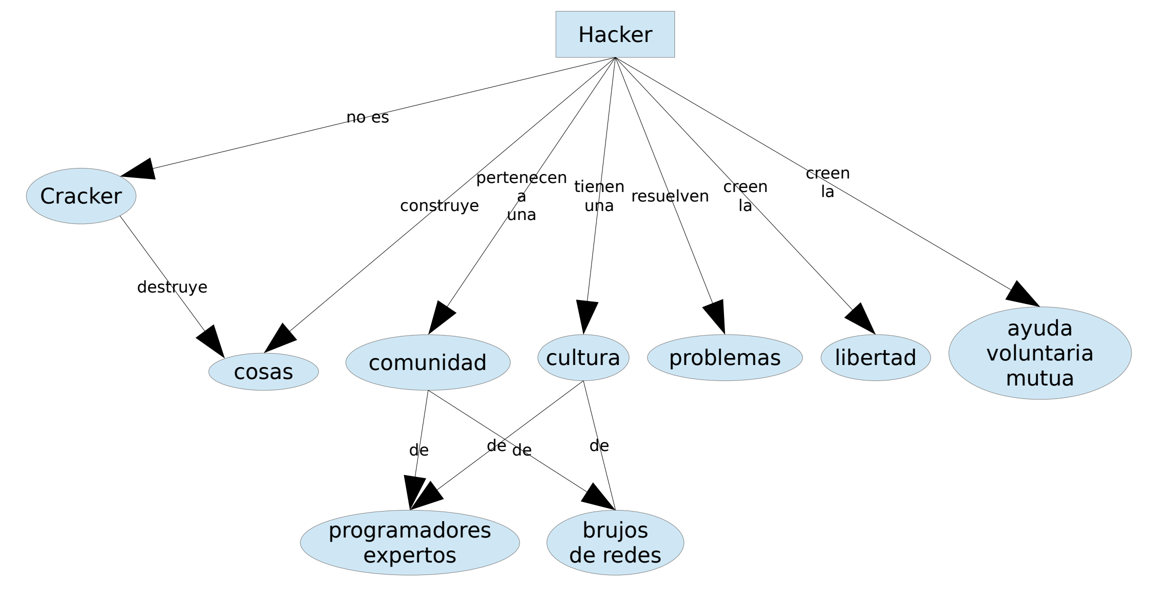
- Haz doble clic sobre la línea del conector, el cursor se posiciona en la mitad.



- Ahora escribe **no es**.



Ya tienes lo básico así que en unos minutos de trabajo puedes llegar a algo como esto:



Utilizando los estilos reduje el tamaño de las letras en conceptos y conectores. Todavía le falta mucho al mapa pero con esto ya tienes los rudimentos para hacer un mapa conceptual con *Draw*. Lo que debes hacer ahora es:

- Terminar el mapa conceptual de *Como convertirse en Hacker*.

Palabras Finales

Los mapas conceptuales son muy poderosos, por que son herramientas conceptuales y en *Draw* es posible hacerlos con mucha facilidad. Sin embargo hay que reconocer que *Draw* no es la herramienta adecuada para mapas conceptuales muy grandes, seguro te diste cuenta cuando estabas haciendo el mapa conceptual del Hacker, para eso el VUE que es especializado o el ya abandonado Dia que es de carácter más general.

Referencias

- Wikipedia. Mapa conceptual.
- Wikipedia Cómo construir un mapa conceptual.
- Visual Understanding Environment (VUE).
- Dia a drawing program.